浅谈虚拟现实技术对新闻传媒的改变

摘　要：随着社会的进步和科学水平的不断提高，各式各样的传播媒介开始出现在我们的生活中。在业界，众多的科技工作者将 2016 年称之为虚拟现实技术元年，虚拟现实技术开始逐步的被实践成功，进行了多方面的运用，这几乎成为新闻从业人员和互联网创业者的口头禅。人们常常对虚拟现实技术产生质疑，不知道虚拟技术到底是什么。其被人称之为一种计算机生成的交互技术，也称之是娱乐游戏工具。但从传播学的视角出发，虚拟现实技术在根本上其实是一种新型的传播技术，基于这种新型的传播媒介，人类打开了通往传播世界的另一扇大门——沉浸式传播。文章主要结合虚拟现实技术进行分析，对其在新闻传播产业的应用进行了研究，发现虚拟现实技术对媒介和信息传播方式进行了改变。

关键词：虚拟现实技术；新闻传媒；改变
中图分类号：G621　　**文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2018）08-104-02　　**DOI：**10.19483/j.cnki.11-4653/n.2018.08.042

文 / 林茂申

近年来，虚拟现实技术的研究开始成为了科学事业工作者的一个主要的研究方向，历经数年的研究，虚拟现实技术终于取得了突破性的进展。在过去的两年中，虚拟现实技术先后被运用于医学、娱乐、航天、工业等多个领域。在其中，对于传播领域的改变也是非常重要的。虚拟现实技术的不断改进，对新闻传播媒介等方面有着非常重要的影响，下面，笔者就对虚拟现实技术的的含义极其对新闻传播的改变进行论述。

1. 虚拟现实技术

虚拟现实（virtual reality），简称 VR，也称灵境技术或人工环境。虚拟技术的提出最早可以追溯到 20 世纪的 70 年代中期。1965 年计算机图形医学的奠基者 Ivan Sutherland 发表的论文中提到了一种全新的图形显示技术，这种技术和传统的技术有着很大的区别，其在论文中说道：观察者直接参与到计算机所模拟的环境中，而不是传统的——从窗外看世界（即通过屏幕来进行观察）。所谓虚拟现实技术是指利用计算机技术产生一个人工的三维虚拟场景术。具体来说，就是通过计算机仿真技术，利用传感技术等多种学科智能技术融合的结果。通过计算机三维场景的建立，使人产生身临其境的感觉，把人带入虚拟的世界，使参与者完全沉浸于计算机所模拟的三维世界中去。虚拟现实技术基于计算机网络和三维图形等先进信息技术软件，利用这些技术不断地进行自身的发展。在这个“世界中”视觉和听觉效果以及人类的思维都可以靠虚拟现实技术来实现。它升华了人类的逻辑思维，成为一种新型的传播技术。

人类的传播是有两个主要的途径：第一个传播途径是人面对面地现实传播；第二个传播途径是利用传播技术的虚拟传播。从传播历史来看，人类的传播活动都是在一定的场景中出现和进行的；而从传播的媒介角度来看，虚拟现实基本上是由图、文、声、像等众多现有的媒介形态构成的，因此，虚拟现实具有多种媒介的诸多特征，例如拥有超越时间和空间限制的传播能力，以及超过现有阶段媒介特征的覆盖受众所有感觉系统的体验性。它可让群众以第一人称的视角体验新闻所述，最大限度地提供视听触的感知。通过对传播学进行多个角度的分析得出，虚拟现实的发展与信息传播有着十分密切的联系，同时 VR 技术也不再是一项孤立的传播技术的发展，而是多种传播技术融合发展的综合表现。

目前来看，全球众多的科技公司都在进行虚拟显示技术的研究，投入了大量的资本，同时大量引进相关专业的人才，这使得 VR 技术的软件和硬件方面都得到了极为快速的发展。同时，虚拟现实技术对众多产业如新闻传播领域等，小到技术革新，大至产业格局，都产生了深刻影响。

2. 虚拟技术对新闻传播媒介的改变

由于人类是一种群体性的动物，时常会进行个体之间的交流，这也间接地促进着媒介的产生，这为人与人之间的沟通提供了交流工具，成为人类最初的愿望之一。随着人类文明的不断发展，使人类不再满足于直接的口耳相传，于是人类便发明了文字、图画等简单的媒介传播技术。直到 19 世纪 30 年代末，人们发明了摄影术，人们可以利用相机将自己的生活记录在照片上。[1] 近些年来，随着社会的发展

和各项科学事业的不断进步，电影、电视、计算机等现代化的媒介相继出现，人们可以随时随地知道在世界任何角落的事，并与周边及不同空间的人群进行同时的交流和讨论。但众多传播媒介的出现并没有混淆我们的视听，通过仔细研究，我们发现虽然传播的形态发生了改变，但其表现形式依旧处于文字、图片以及视频阶段。当虚拟现实技术出现时，人们所认知的一切似乎都发生了改变，现代科技采用一种全新且全面的方式，带动了人们的感官，使我们在自然环境下完全投入虚拟环境，人们足不出户便可以身临其境，以第一人称的视角感受现场。除此之外，人们还可以 360 度进行全方位的观察，对其情景进行充分了解。这对于新闻传媒来说具有巨大的历史意义。虚拟现实技术的出现，很好地将新闻传媒的不足进行了弥补，这种多感知度的沉浸式传播把新闻传媒提升到了一个新的高度。

面对面传播作为最常见的传播之一，有着很多优点，例如，其不会受到信道中噪音的干扰，有着非常高的传播效率，可以及时进行充分交流，能够对信息进行及时的反馈。但这样的传播方式也存在着弊端：传播范围小，有着非常强的时空限制性，相比于其他传播方式，传播速度更慢，难以大范围进行信息的传播。[2] 随着虚拟现实技术的产生，出现了新的传播模式——沉浸式传播，这种模式既保留了受传双方面对面传播的优势，又解决了面对面传播受时间空间限制的弊端。媒介技术的进步以及科技产品的高速发展推动了沉浸式传播的发展。在大数据广泛应用的基础上，虚拟现实技术使个体能够同时存在于真实世界和虚拟世界之中，社会生活环境和媒介逐渐融为一体，构成沉浸式传播的基础环境。沉浸式传播最主要的特征是人与媒介的深度融合。通过“亲身参与，置身其中”的体验，进行多向度的交流互动，从信息或活动中获得归属感、参与感、认同感和美感。有很多专家认为，虚拟现实系统是人类传播交流活动历史进程中的必然结果，由于它的优越性，其他媒介无法与之相比拟。虚拟现实系统所创造的全新的传播交流方式——沉浸式传播，正在逐渐延伸到现实社会的各个层面，以一种令人惊奇的方式影响着人类几十万年以来积淀的生存经验和目前固有的生存方式[3]。

3. 对信息传播方式的改变

VR 的产生不仅改变了传统的传收模式，还对传收双方的地位产生了巨大的影响。过去受众一直是以第三人称的角色接收信息；而现在则是以第一方，即当事人的身份去感受信息。VR 的传播模式效仿“香农—韦弗”传播模式，信息源在通过信息传播途径传播到信息接收者的过程中，信息必定会受到噪音的影响，VR 的作用便是减少这个影响。VR 通过计算机智能技术，实现了情景再现，让受众在视觉、听觉、触觉等多方面进行感知，了解真实情况。VR 技术突破了现实的束缚，改变了传统媒体以及新媒体缺少现场感的现状。在报道新闻的过程中，虽然现场的记者和幕后的工作人员，他们的社会背景、社会地位以及受教育程度各不相同，但社会属性是相同的。正因为如此，在进行判断时，即使他们再客观公正，由于受到人性的制约，也难免会把个人的主观因素带到新闻报道中。但是有了 VR 技术，真实的情景得以重现，受众能够在虚拟的现场中产生一种新的体验，重新得到自己的独特见解，不再受记者的报道以及记者说话的语调的影响，得到最真实的新闻资料。新闻报道利用 VR 技术，实现了场景的再现，增加了新闻的真实性。同时，在 VR 模式中，减弱了新闻媒体作为传播者的“把关人”的作用，话语权转移到了受众身上，因为每一个受众都目击的了现场的经过，是新闻最有力的参与者，他们将根据自己的现场感受做出自己的判断。[4]

结语

随着时代的发展，虚拟现实技术必定会为我们的生活带来极大的改变。本文主要就虚拟现实技术对新闻传播的改变进行了研究和分析，对其改变内容进行了详细阐述。媒

参考文献

[1] 张文婧 . 美国黑幕揭发运动中大众传媒对社会安全政策制定的影响研究 [D]. 中国矿业大学，2016.
[2] 叶骏强 . 浅谈虚拟现实技术对新闻传媒的改变 [J]. 中国报业，2017（17）：74-75.
[3] 殷笑凡 . 新媒体时代我国青年群体微信传播行为研究 [D]. 陕西师范大学，2016.
[4] 庞志龙 . 文化认同：台湾妈祖文化传播与“两岸”关系互动研究 [D]. 苏州大学，2016.

（作者单位：《当代贵州》杂志社）